

**PENERAPAN *FLAT ARC* PADA *DRAG KID* DALAM KONFLIK
KELUARGA UNTUK PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI
“*RATU CILIK*”**

SKRIPSI PENCIPTAAN KARYA SENI

untuk memenuhi persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



disusun oleh

Kiffa Kaniska Adams

NIM: 1810927032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENERAPAN *FLAT ARC* PADA *DRAG KID* DALAM KONFLIK
KELUARGA UNTUK PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI
“*RATU CILIK*”**

SKRIPSI PENCIPTAAN KARYA SENI

untuk memenuhi persyaratan
memperoleh derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



disusun oleh

Kiffa Kaniska Adams

NIM: 1810927032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**PENERAPAN *FLAT ARC* PADA *DRAG KID* DALAM KONFLIK KELUARGA
UNTUK PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI "*RATU CILIK*"**

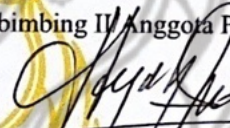
diajukan oleh **Kiffa Kaniska Adams**, NIM 1810927032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ...2.2.MAR.2024..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



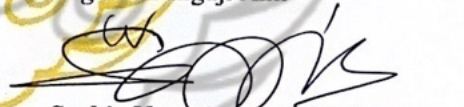
Lucia Ratnaningdyah Setyowati,
S.I.P., M.A.
NIDN 0016067005

Pembimbing II/Anggota Penguji



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Cognate/Penguji Ahli



Sazkia Noor Anggraini, M. Sn.
NIDN 0008088604

Ketua Program Studi Film dan Televisi

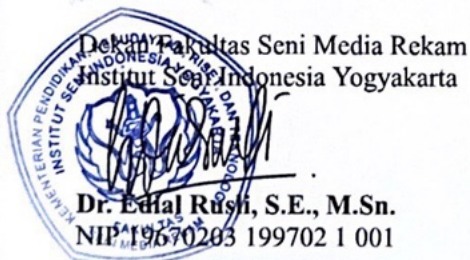


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kiffa Kaniska Adams

NIM : 1810927032

Judul Skripsi : **PENERAPAN *FLAT ARC* PADA *DRAG KID* DALAM
KONFLIK KELUARGA UNTUK PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI
“*RATU CILIK*”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 1 Maret 2024
Yang Menyatakan,



Kiffa Kaniska Adams
NIM 1810927032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kiffa Kaniska Adams

NIM : 1810927032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **PENERAPAN FLAT ARC PADA DRAG KID DALAM KONFLIK KELUARGA UNTUK PENULISAN SKENARIO FILM FIKSI “RATU CILIK”**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 1 Maret 2024
Yang Menyatakan,



Kiffa Kaniska Adams
NIM 1810927032

PERSEMBAHAN



*Dear myself,
thank you for keep moving forward.*

*Dear Ayah & Bunda,
thank you for all your cheers and
prayers.*

*Dear pisces ice bear,
don't worry, people will always
understands drag.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kesehatan yang baik, serta kekuatan sehingga Karya Tugas Akhir Penciptaan Skenario “*Ratu Cilik*” dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Karya Tugas Akhir Penciptaan ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Atas dukungan moral dan materil yang telah diberikan dalam penyusunan karya tugas akhir ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas kerja keras dalam pengerjaan karya ini dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Esa.
2. Pak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Pak Lilik Kustanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Pak Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Prodi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Dosen Wali.
8. Para dosen dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Orang tua tersayang, Ayah Tanto dan Bunda Selika, serta nenek tercinta, Alm. Nenek Neneng.
10. *Partner* skripsi sekaligus kehidupan, Afif Naufal Kamil.
11. *Co-writer*, Venus Eleonora, serta *illustrator* poster, Rivaldi Nur Rahman.
12. Para mentor yang menginspirasi, Santi Harahap, Aden Mahmud Yusuf, Wiraputra Basri, dan Syamsul Barry.

13. Para aktivis, Febrianto, Vanessa Chaniago, Kanza Vina, dan Ayara Bhanukusuma.
14. Teman dan kerabat, Manar Mufidah, Raden Firyal, Alivia Dinda, Ridwan Yuliadi, Adam Salam, Zulfi Al-Rasyid Gautama, Melsa Herista, Mohamad Fauzan, Daffa Dhiya, Viki Maintrova, Jefrius Manan, Supriani Eka Lestari, M. Faqih Ash Shidqie, Medina Namira, Fathan Dasopang, Syahla Queena, Syahrul Ahmad Ghifari, Fadhlán Ardhiwinata, Andi Alifah Hanum, Arie Parsada, Bilal Alfadh, dan Aryudha Fasha.
15. Seluruh anggota dan alumni PPA Acalapati SMAN 8 Bandung.
16. Perwakilan dari USEETV SPORTS, Zulkarnain Harahap.
17. Tokoh terkenal dan seniman, Timo Tjahanto, Platon Theoderus, Raja Gemini, Alm. Jeanny Stavia, Alm. Tata Dado, Didi Ninik Thowok, Alm. Olga Syahputra, Ozy Syahputra, Donny Damara, Beyoncé, RuPaul, David Fincher, dan Stephen King.
18. Seluruh pelaku *Drag* di Indonesia maupun internasional yang sedang berjuang.
19. Teman-teman seperjuangan Film dan Televisi angkatan 2018.
20. Dan semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dari pembaca diperlukan untuk membangun penulis untuk lebih baik. Akhir kata penulis berharap Tugas Akhir ini bermanfaat bagi banyak pihak dan berbahagia selalu.

Yogyakarta, 1 Maret 2024

Penulis,



Kiffa Kaniska Adams

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
DAFTAR ISTILAH	xxi
DAFTAR SINGKATAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Tinjauan Karya	6
1. <i>Back To The Future</i> (1985)	7
2. <i>Jojo Rabbit</i> (2019)	10
3. <i>Wonder</i> (2017).....	13
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	16
A. Objek Penciptaan	16
1. <i>Drag Culture</i>	16
2. Stigma masyarakat terhadap Kultur <i>Drag</i>	21
3. Peran Orang Tua pada <i>Drag Kid</i>	26
4. SOGIESC	30

5. Penyebab Pola Asuh yang Buruk	33
6. Hubungan Erat antara Anak dan Teman Imajinasi.....	36
B. Analisis Objek Penciptaan	39
BAB III. LANDASAN TEORI	43
A. Skenario	43
B. Karakter.....	48
C. Karakter Protagonis	49
D. Karakter Antagonis	49
E. <i>Character Arc</i>	50
F. <i>Flat Arc</i>	52
G. Konflik	56
H. Struktur Tiga Babak.....	58
BAB IV. KONSEP KARYA	64
A. Konsep Penciptaan	64
1. Pemilihan Judul.....	65
2. Plot Cerita.....	65
3. Pembentukan Karakter Protagonis.....	65
4. Pembentukan Karakter Antagonis.....	68
5. Struktur Cerita Tiga Babak.....	73
6. <i>Flat Arc</i> pada Karakter Protagonis	78
7. Pembentukan Konflik Keluarga.....	87
B. Format Penulisan Skenario	89
C. Desain Produksi	93
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	98
A. Tahapan Perwujudan Karya	98
1. Penemuan Ide	98
2. Tema	99
3. Premis.....	99

4. <i>Logline</i>	100
5. Riset.....	100
6. Sinopsis	101
7. Profil dan Kerangka Karakter	101
8. <i>Setting</i> Cerita.....	101
9. <i>Treatment</i>	101
10. Skenario.....	101
B. Pembahasan Karya	102
1. Struktur Cerita.....	102
2. Konflik Cerita.....	141
3. <i>Flat Arc</i> pada Karakter Protagonis	159
4. Perubahan Kepercayaan pada Karakter Antagonis	198
5. Perubahan Lingkungan Sekitar Karakter Protagonis	217
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	222
A. Kesimpulan	222
B. Saran	223
DAFTAR REFERENSI.....	226

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Film “ <i>Back To The Future</i> ” (1985)	7
Gambar 1. 2 Poster Film “ <i>Jojo Rabbit</i> ” (2019)	10
Gambar 1. 3 Poster Film “ <i>Wonder</i> ” (2017).....	13
Gambar 2. 1 Video Unggahan Miss Cunenik di Instagram miliknya	20
Gambar 3. 1 Susunan <i>Flat Arc</i> dalam Struktur Tiga Babak	53
Gambar 3. 2 Susunan Struktur Tiga Babak Syd Field.....	58
Gambar 3. 3 Susunan 15 <i>Story Beat</i> Blake Snyder	60
Gambar 4. 1 Grafik <i>Emotional State</i> Mikha Rahman	79
Gambar 4. 2 Rancangan dramatik skenario film “ <i>Ratu Cilik</i> ”	80
Gambar 4. 3 Skala Indikator <i>Truth-Lie</i> skenario film “ <i>Ratu Cilik</i> ”	81
Gambar 4. 4 Contoh <i>Scene Number</i> dan <i>Scene Heading</i> dalam Skenario	90
Gambar 4. 5 Contoh <i>Cast List</i> dalam Skenario	90
Gambar 4. 6 Contoh <i>Action</i> dalam Skenario	90
Gambar 4. 7 Contoh <i>Action</i> musikal dalam Skenario	91
Gambar 4. 8 Contoh <i>Character</i> dengan <i>CONT'D</i> dalam Skenario	91
Gambar 4. 9 Contoh <i>Character</i> dengan <i>O.S</i> dalam Skenario	91
Gambar 4. 10 Contoh <i>Character</i> dengan <i>TEXT</i> dalam Skenario	91
Gambar 4. 11 Contoh <i>Single Dialogue</i> dalam Skenario	92
Gambar 4. 12 Contoh <i>Dual Dialogue</i> dalam Skenario	92
Gambar 4. 13 Contoh <i>Dialogue</i> dengan terjemahan dalam Skenario.....	92
Gambar 4. 14 Contoh <i>Parenthetical</i> dalam Skenario	92
Gambar 4. 15 Contoh <i>Transition</i> dalam Skenario	93
Gambar 4. 16 Contoh <i>Shot</i> dalam Skenario	93
Gambar 5. 1 Hasil Rancangan <i>Flat Arc</i> -Konflik-Struktur Cerita skenario film “ <i>Ratu Cilik</i> ”	102
Gambar 5. 2 Realisasi <i>scene 2 (Opening Image)</i>	104
Gambar 5. 3 Realisasi <i>scene 6 (Theme Stated)</i>	105

Gambar 5. 4 Realisasi <i>scene</i> 2 (<i>Set-Up</i>).....	105
Gambar 5. 5 Realisasi <i>scene</i> 3 (<i>Set-Up</i>).....	106
Gambar 5. 6 Realisasi <i>scene</i> 4 (<i>Set-Up</i>).....	106
Gambar 5. 7 Realisasi <i>scene</i> 5 bagian 1 (<i>Set-Up</i>)	106
Gambar 5. 8 Realisasi <i>scene</i> 5 bagian 2 (<i>Set-Up</i>)	106
Gambar 5. 9 Realisasi <i>scene</i> 5 bagian 3 (<i>Set-Up</i>)	106
Gambar 5. 10 Realisasi <i>scene</i> 6 (<i>Set-Up</i>).....	107
Gambar 5. 11 Realisasi <i>scene</i> 11 (<i>Set-Up</i>).....	107
Gambar 5. 12 Realisasi <i>scene</i> 13 (<i>Catalyst</i>)	108
Gambar 5. 13 Realisasi <i>scene</i> 27 bagian 1 (<i>Debate</i>)	109
Gambar 5. 14 Realisasi <i>scene</i> 27 bagian 2 (<i>Debate</i>)	109
Gambar 5. 15 Realisasi <i>scene</i> 29 (<i>Debate</i>)	109
Gambar 5. 16 Realisasi <i>scene</i> 34 (<i>Debate</i>)	110
Gambar 5. 17 Realisasi <i>scene</i> 35, <i>scene</i> 36, dan <i>scene</i> 37 bagian 1 (<i>Debate</i>).....	110
Gambar 5. 18 Realisasi <i>scene</i> 37 bagian 2, <i>scene</i> 38, dan <i>scene</i> 39 (<i>Debate</i>).....	111
Gambar 5. 19 Realisasi <i>scene</i> 41 (<i>Break into Two</i>)	111
Gambar 5. 20 Realisasi <i>scene</i> 43 (<i>B-Story</i>)	115
Gambar 5. 21 Realisasi <i>scene</i> 42 (<i>Fun and Games</i>)	116
Gambar 5. 22 Realisasi <i>scene</i> 44 (<i>Fun and Games</i>)	116
Gambar 5. 23 Realisasi <i>scene</i> 45 (<i>Fun and Games</i>)	116
Gambar 5. 24 Realisasi <i>scene</i> 49 (<i>Fun and Games</i>)	117
Gambar 5. 25 Realisasi <i>scene</i> 50 (<i>Fun and Games</i>)	117
Gambar 5. 26 Realisasi <i>scene</i> 51 (<i>Fun and Games</i>)	117
Gambar 5. 27 Realisasi <i>scene</i> 52 dan <i>scene</i> 53 (<i>Fun and Games</i>)	118
Gambar 5. 28 Realisasi <i>scene</i> 54 (<i>Fun and Games</i>)	118
Gambar 5. 29 Realisasi <i>scene</i> 56 (<i>Fun and Games</i>)	119
Gambar 5. 30 Realisasi <i>scene</i> 60 (<i>Fun and Games</i>)	119
Gambar 5. 31 Realisasi <i>scene</i> 69 (<i>Fun and Games</i>)	119

Gambar 5. 32 Realisasi <i>scene</i> 70 (<i>Fun and Games</i>)	120
Gambar 5. 33 Realisasi <i>scene</i> 46 (<i>Fun and Games</i>)	120
Gambar 5. 34 Realisasi <i>scene</i> 43 (<i>Fun and Games</i>)	121
Gambar 5. 35 Realisasi <i>scene</i> 55 (<i>Fun and Games</i>)	121
Gambar 5. 36 Realisasi <i>scene</i> 63 (<i>Fun and Games</i>)	122
Gambar 5. 37 Realisasi <i>scene</i> 64 (<i>Fun and Games</i>)	122
Gambar 5. 38 Realisasi <i>scene</i> 65 (<i>Fun and Games</i>)	123
Gambar 5. 39 Realisasi <i>scene</i> 66 (<i>Fun and Games</i>)	123
Gambar 5. 40 Realisasi <i>scene</i> 67 (<i>Fun and Games</i>)	123
Gambar 5. 41 Realisasi <i>scene</i> 68 (<i>Fun and Games</i>)	124
Gambar 5. 42 Realisasi <i>scene</i> 43 (<i>Fun and Games</i>)	124
Gambar 5. 43 Realisasi <i>scene</i> 57 bagian 1 (<i>Fun and Games</i>)	125
Gambar 5. 44 Realisasi <i>scene</i> 57 bagian 2 (<i>Fun and Games</i>)	125
Gambar 5. 45 Realisasi <i>scene</i> 59 (<i>Fun and Games</i>)	125
Gambar 5. 46 Realisasi <i>scene</i> 79 (<i>Midpoint</i>)	126
Gambar 5. 47 Realisasi <i>scene</i> 82 (<i>Midpoint</i>)	127
Gambar 5. 48 Realisasi <i>scene</i> 84 (<i>Bad Guys Close In</i>).....	128
Gambar 5. 49 Realisasi <i>scene</i> 89 (<i>Bad Guys Close In</i>).....	129
Gambar 5. 50 Realisasi <i>scene</i> 90 (<i>Bad Guys Close In</i>).....	130
Gambar 5. 51 Realisasi <i>scene</i> 91 (<i>Bad Guys Close In</i>).....	130
Gambar 5. 52 Realisasi <i>scene</i> 92 (<i>All is Lost</i>)	131
Gambar 5. 53 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 1 (<i>All is Lost</i>)	132
Gambar 5. 54 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 2 (<i>All is Lost</i>)	132
Gambar 5. 55 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 3 (<i>All is Lost</i>)	133
Gambar 5. 56 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 4 (<i>All is Lost</i>)	134
Gambar 5. 57 Realisasi <i>scene</i> 98 (<i>Dark Night of The Soul</i>)	135
Gambar 5. 58 Realisasi <i>scene</i> 99 (<i>Dark Night of The Soul</i>)	135
Gambar 5. 59 Realisasi <i>scene</i> 106 (<i>Dark Night of The Soul</i>)	136

Gambar 5. 60 Realisasi <i>scene</i> 107 (<i>Break into Three</i>).....	136
Gambar 5. 61 Realisasi <i>scene</i> 109 (<i>Break into Three</i>).....	137
Gambar 5. 62 Realisasi <i>scene</i> 116 (<i>Finale</i>)	138
Gambar 5. 63 Realisasi <i>scene</i> 117 bagian 1 (<i>Finale</i>)	138
Gambar 5. 64 Realisasi <i>scene</i> 117 bagian 2 (<i>Finale</i>)	139
Gambar 5. 65 Realisasi <i>scene</i> 118 bagian 1 (<i>Finale</i>)	139
Gambar 5. 66 Realisasi <i>scene</i> 118 bagian 2 (<i>Finale</i>)	139
Gambar 5. 67 Realisasi <i>scene</i> 119 (<i>Finale</i>)	140
Gambar 5. 68 Realisasi <i>scene</i> 120 (<i>Final Image</i>)	140
Gambar 5. 69 Realisasi <i>scene</i> 29 (Konflik Mikha)	143
Gambar 5. 70 Realisasi <i>scene</i> 33 (Konflik Mikha)	144
Gambar 5. 71 Realisasi <i>scene</i> 36 (Konflik Mikha)	144
Gambar 5. 72 Realisasi <i>scene</i> 40 (Konflik Mikha)	144
Gambar 5. 73 Realisasi <i>scene</i> 41 (Konflik Mikha)	145
Gambar 5. 74 Realisasi <i>scene</i> 56 (Konflik Mikha)	145
Gambar 5. 75 Realisasi <i>scene</i> 79 (Konflik Mikha)	146
Gambar 5. 76 Realisasi <i>scene</i> 90 (Konflik Mikha)	147
Gambar 5. 77 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 1 (Konflik Mikha)	147
Gambar 5. 78 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 2 (Konflik Mikha)	147
Gambar 5. 79 Realisasi <i>scene</i> 29 (Konflik Elina)	148
Gambar 5. 80 Realisasi <i>scene</i> 35 (Konflik Elina)	149
Gambar 5. 81 Realisasi <i>scene</i> 37 (Konflik Elina)	149
Gambar 5. 82 Realisasi <i>scene</i> 43 (Konflik Elina)	150
Gambar 5. 83 Realisasi <i>scene</i> 94 (Konflik Elina)	150
Gambar 5. 84 Realisasi <i>scene</i> 66 (Konflik Amanda)	151
Gambar 5. 85 Realisasi <i>scene</i> 68 (Konflik Amanda)	152
Gambar 5. 86 Realisasi <i>scene</i> 71 (Konflik Amanda)	152
Gambar 5. 87 Realisasi <i>scene</i> 79 (Konflik Amanda)	153

Gambar 5. 88 Realisasi <i>scene</i> 89 (Konflik Amanda)	154
Gambar 5. 89 Realisasi <i>scene</i> 90 (Konflik Amanda)	154
Gambar 5. 90 Realisasi <i>scene</i> 94 (Konflik Amanda)	155
Gambar 5. 91 Realisasi <i>scene</i> 57 (Konflik Bram).....	156
Gambar 5. 92 Realisasi <i>scene</i> 59 (Konflik Bram).....	156
Gambar 5. 93 Realisasi <i>scene</i> 90 (Konflik Bram).....	157
Gambar 5. 94 Realisasi <i>scene</i> 91 (Konflik Bram).....	157
Gambar 5. 95 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 1 (Konflik Bram).....	158
Gambar 5. 96 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 2 (Konflik Bram).....	158
Gambar 5. 97 Realisasi <i>scene</i> 1 dan 2 (<i>Hook</i>)	162
Gambar 5. 98 Realisasi <i>scene</i> 5 (<i>Hook</i>)	163
Gambar 5. 99 Realisasi <i>scene</i> 6 (<i>Hook</i>)	164
Gambar 5. 100 Realisasi <i>scene</i> 7 (<i>Hook</i>)	164
Gambar 5. 101 Realisasi <i>scene</i> 10 (<i>Hook</i>)	165
Gambar 5. 102 Realisasi <i>scene</i> 11 (<i>Hook</i>)	165
Gambar 5. 103 Realisasi <i>scene</i> 12 (<i>Inciting Event</i>)	167
Gambar 5. 104 Realisasi <i>scene</i> 13 (<i>Inciting Event</i>)	167
Gambar 5. 105 Realisasi <i>scene</i> 29 (<i>First Plot Point</i>).....	169
Gambar 5. 106 Realisasi <i>scene</i> 30 (<i>First Plot Point</i>).....	169
Gambar 5. 107 Realisasi <i>scene</i> 33 dan 34 (<i>First Plot Point</i>).....	170
Gambar 5. 108 Realisasi <i>scene</i> 36 (<i>First Plot Point</i>).....	170
Gambar 5. 109 Realisasi <i>scene</i> 38 (<i>First Plot Point</i>).....	170
Gambar 5. 110 Realisasi <i>scene</i> 40 (<i>First Plot Point</i>).....	171
Gambar 5. 111 Realisasi <i>scene</i> 41 (<i>First Plot Point</i>)	171
Gambar 5. 112 Realisasi <i>scene</i> 42 (<i>First Pinch Point</i>)	173
Gambar 5. 113 Realisasi <i>scene</i> 44 (<i>First Pinch Point</i>)	173
Gambar 5. 114 Realisasi <i>scene</i> 45 (<i>First Pinch Point</i>)	173
Gambar 5. 115 Realisasi <i>scene</i> 50 (<i>First Pinch Point</i>)	174

Gambar 5. 116 Realisasi <i>scene</i> 53 (<i>First Pinch Point</i>)	174
Gambar 5. 117 Realisasi <i>scene</i> 56 (<i>First Pinch Point</i>)	174
Gambar 5. 118 Realisasi <i>scene</i> 58 (<i>First Pinch Point</i>)	175
Gambar 5. 119 Realisasi <i>scene</i> 60 (<i>First Pinch Point</i>)	175
Gambar 5. 120 Realisasi <i>scene</i> 70 (<i>First Pinch Point</i>)	175
Gambar 5. 121 Realisasi <i>scene</i> 79 bagian 1 (<i>Second Plot Point</i>)	177
Gambar 5. 122 Realisasi <i>scene</i> 79 bagian 2 (<i>Second Plot Point</i>)	177
Gambar 5. 123 Realisasi <i>scene</i> 81 (<i>Second Plot Point</i>)	178
Gambar 5. 124 Realisasi <i>scene</i> 83 (<i>Second Pinch Point</i>)	179
Gambar 5. 125 Realisasi <i>scene</i> 90 bagian 1 (<i>Second Pinch Point</i>).....	180
Gambar 5. 126 Realisasi <i>scene</i> 90 bagian 2 (<i>Second Pinch Point</i>).....	180
Gambar 5. 127 Realisasi <i>scene</i> 90 bagian 3 (<i>Second Pinch Point</i>).....	181
Gambar 5. 128 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 1 (<i>Second Pinch Point</i>).....	181
Gambar 5. 129 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 2 (<i>Second Pinch Point</i>).....	182
Gambar 5. 130 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 3 (<i>Second Pinch Point</i>).....	182
Gambar 5. 131 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 4 (<i>Second Pinch Point</i>).....	183
Gambar 5. 132 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 5 (<i>Second Pinch Point</i>).....	184
Gambar 5. 133 Realisasi <i>scene</i> 95 (<i>Second Pinch Point</i>)	184
Gambar 5. 134 Realisasi <i>scene</i> 98 (<i>Third Plot Point</i>)	186
Gambar 5. 135 Realisasi <i>scene</i> 107 (<i>Third Plot Point</i>)	186
Gambar 5. 136 Realisasi <i>scene</i> 81 (<i>Climax</i>)	188
Gambar 5. 137 Realisasi <i>scene</i> 110 (<i>Climax</i>)	188
Gambar 5. 138 Realisasi <i>scene</i> 115 (<i>Climatic Movement</i>).....	190
Gambar 5. 139 Realisasi <i>scene</i> 116 (<i>Climatic Movement</i>).....	191
Gambar 5. 140 Realisasi <i>scene</i> 117 bagian 1 (<i>Climatic Movement</i>)	192
Gambar 5. 141 Realisasi <i>scene</i> 117 bagian 2 (<i>Climatic Movement</i>)	192
Gambar 5. 142 Realisasi <i>scene</i> 117 bagian 3 (<i>Climatic Movement</i>)	193
Gambar 5. 143 Realisasi <i>scene</i> 118 bagian 1 (<i>Climatic Movement</i>)	193

Gambar 5. 144 Realisasi <i>scene</i> 118 bagian 2 (<i>Climatic Movement</i>)	194
Gambar 5. 145 Realisasi <i>scene</i> 119 bagian 1 (<i>Resolution</i>)	196
Gambar 5. 146 Realisasi <i>scene</i> 119 bagian 2 (<i>Resolution</i>)	197
Gambar 5. 147 Realisasi <i>scene</i> 120 (<i>Resolution</i>).....	197
Gambar 5. 148 Realisasi <i>scene</i> 106 bagian 1 (<i>Arc Elina</i>)	199
Gambar 5. 149 Realisasi <i>scene</i> 28 (<i>Arc Elina</i>)	199
Gambar 5. 150 Realisasi <i>scene</i> 37 (<i>Arc Elina</i>)	200
Gambar 5. 151 Realisasi <i>scene</i> 39 (<i>Arc Elina</i>)	200
Gambar 5. 152 Realisasi <i>scene</i> 82 (<i>Arc Elina</i>)	201
Gambar 5. 153 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 1 (<i>Arc Elina</i>)	201
Gambar 5. 154 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 2 (<i>Arc Elina</i>)	202
Gambar 5. 155 Realisasi <i>scene</i> 94 bagian 3 (<i>Arc Elina</i>)	202
Gambar 5. 156 Realisasi <i>scene</i> 106 bagian 2 (<i>Arc Elina</i>)	203
Gambar 5. 157 Realisasi <i>scene</i> 106 bagian 3 (<i>Arc Elina</i>)	204
Gambar 5. 158 Realisasi <i>scene</i> 107 (<i>Arc Elina</i>)	205
Gambar 5. 159 Realisasi <i>scene</i> 109 (<i>Arc Elina</i>)	205
Gambar 5. 160 Realisasi <i>scene</i> 112 (<i>Arc Elina</i>).....	206
Gambar 5. 161 Realisasi <i>scene</i> 116 bagian 1 (<i>Arc Elina</i>)	207
Gambar 5. 162 Realisasi <i>scene</i> 116 bagian 2 (<i>Arc Elina</i>)	207
Gambar 5. 163 Realisasi <i>scene</i> 117 (<i>Arc Elina</i>).....	207
Gambar 5. 164 Realisasi <i>scene</i> 118 bagian 1 (<i>Arc Elina</i>)	208
Gambar 5. 165 Realisasi <i>scene</i> 118 bagian 2 (<i>Arc Elina</i>)	208
Gambar 5. 166 Realisasi <i>scene</i> 119 (<i>Arc Elina</i>).....	209
Gambar 5. 167 Realisasi <i>scene</i> 120 (<i>Arc Elina</i>)	209
Gambar 5. 168 Realisasi <i>scene</i> 2 (<i>Arc Amanda</i>).....	210
Gambar 5. 169 Realisasi <i>scene</i> 43 (<i>Arc Amanda</i>).....	210
Gambar 5. 170 Realisasi <i>scene</i> 66 (<i>Arc Amanda</i>)	211
Gambar 5. 171 Realisasi <i>scene</i> 79 (<i>Arc Amanda</i>)	211

Gambar 5. 172 Realisasi <i>scene</i> 89 bagian 1 (<i>Arc Amanda</i>)	212
Gambar 5. 173 Realisasi <i>scene</i> 89 bagian 2 (<i>Arc Amanda</i>)	212
Gambar 5. 174 Realisasi <i>scene</i> 2 (<i>Arc Bram</i>)	213
Gambar 5. 175 Realisasi <i>scene</i> 17 (<i>Arc Bram</i>)	214
Gambar 5. 176 Realisasi <i>scene</i> 57 (<i>Arc Bram</i>)	214
Gambar 5. 177 Realisasi <i>scene</i> 59 (<i>Arc Bram</i>)	214
Gambar 5. 178 Realisasi <i>scene</i> 84 bagian 1 (<i>Arc Bram</i>)	215
Gambar 5. 179 Realisasi <i>scene</i> 84 bagian 2 (<i>Arc Bram</i>)	215
Gambar 5. 180 Realisasi <i>scene</i> 84 bagian 3 (<i>Arc Bram</i>)	216
Gambar 5. 181 Realisasi <i>scene</i> 84 bagian 4 (<i>Arc Bram</i>)	216
Gambar 5. 182 Realisasi <i>scene</i> 2 (<i>Arc Keluarga Rahman</i>)	218
Gambar 5. 183 Realisasi <i>scene</i> 5 bagian 1 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Mikha</i>)....	218
Gambar 5. 184 Realisasi <i>scene</i> 5 bagian 2 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Makha</i>)....	218
Gambar 5. 185 Realisasi <i>scene</i> 16 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Mikha</i>)	219
Gambar 5. 186 Realisasi <i>scene</i> 61 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Mikha</i>)	219
Gambar 5. 187 Realisasi <i>scene</i> 62 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Mikha</i>)	220
Gambar 5. 188 Realisasi <i>scene</i> 80 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Mikha</i>)	220
Gambar 5. 189 Realisasi <i>scene</i> 116 (<i>Arc Lingkungan Sekolah Mikha</i>)	221
Gambar 5. 190 Realisasi <i>scene</i> 120 (<i>Arc Keluarga Rahman</i>)	221

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Perbedaan Skenario Film dan Panggung.....	44
Tabel 3. 2 Tabel Tiga Dimensi Karakter.....	48
Tabel 4. 1 Tabel Tiga Dimensi Mikha Rahman.....	66
Tabel 4. 2 Tabel <i>Character Arc Basis</i> Mikha Rahman	68
Tabel 4. 3 Tabel Tiga Dimensi Elina Rahman.....	69
Tabel 4. 4 Tabel Tiga Dimensi Amanda Rahman.....	70
Tabel 4. 5 Tabel Tiga Dimensi Bram Rahman	72
Tabel 4. 6 Tabel Rancangan Konflik Keluarga Rahman	87
Tabel 4. 7 Tabel <i>Timeline</i> Produksi Skenario Film “ <i>Ratu Cilik</i> ”.....	96
Tabel 4. 8 Tabel <i>Budgeting</i> Produksi Skenario Film “ <i>Ratu Cilik</i> ”	97
Tabel 5. 1 Tabel Struktur Cerita Babak 1 “ <i>Ratu Cilik</i> ”	103
Tabel 5. 2 Tabel Struktur Cerita Babak 2 “ <i>Ratu Cilik</i> ”	112
Tabel 5. 3 Tabel Struktur Cerita Babak 3 “ <i>Ratu Cilik</i> ”	137
Tabel 5. 4 Tabel Konflik Utama Cerita “ <i>Ratu Cilik</i> ”	141
Tabel 5. 5 Tabel <i>Flat Arc</i> Mikha Rahman dalam “ <i>Ratu Cilik</i> ”.....	159
Tabel 5. 6 Tabel <i>Hook</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”.....	161
Tabel 5. 7 Tabel <i>Inciting Event</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”.....	166
Tabel 5. 8 Tabel <i>First Plot Point</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”	168
Tabel 5. 9 Tabel <i>First Pinch Point</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”	172
Tabel 5. 10 Tabel <i>Midpoint/Second Plot Point</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”	176
Tabel 5. 11 Tabel <i>Second Pinch Point</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”	178
Tabel 5. 12 Tabel <i>Third Plot Point</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”.....	185
Tabel 5. 13 Tabel <i>Climax</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”.....	187
Tabel 5. 14 Tabel <i>Climatic Movement</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”	189
Tabel 5. 15 Tabel <i>Resolution</i> pada “ <i>Ratu Cilik</i> ”	195

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form I-VII
- Lampiran 2. Poster
- Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan Platon Theoderus
- Lampiran 4. Dokumentasi Seminar Arus Pelangi
- Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir
- Lampiran 6. Undangan Seminar & *Screening* Penciptaan “*Marhaban Ya Sarjana*”
- Lampiran 7. Desain *Flyer*, Poster, dan Katalog Karya Seminar & *Screening* Penciptaan “*Marhaban Ya Sarjana*”
- Lampiran 8. Bukti Publikasi Seminar & *Screening* Penciptaan “*Marhaban Ya Sarjana*”
- Lampiran 9. Dokumentasi, Notulensi, dan Daftar Tamu Seminar & *Screening* Penciptaan “*Marhaban Ya Sarjana*”
- Lampiran 10. Bukti Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Mengikuti Seminar



DAFTAR ISTILAH

Ekspresi secara maskulin dan feminim	= <i>Androgini</i>
Seseorang yang tidak memiliki ketertarikan seksual	= <i>Aseksual</i>
Ajang kompetisi pada keindahan fisik	= <i>Beauty Pageant</i>
Klasifikasi gender terdiri dari maskulin dan feminim	= <i>Biner</i>
Ketertarikan pada perempuan dan laki-laki	= <i>Biseksual</i>
Pendeta Suku Bugis laki-laki yang berpenampilan wanita	= <i>Bissu</i>
Pentas seni memuat musik, tarian, dan drama	= <i>Cabaret</i>
Laki-laki Suku Bugis yang berperilaku perempuan	= <i>Calabai</i>
Perempuan Suku Bugis yang berperilaku laki-laki	= <i>Calalai</i>
Seseorang menetapkan gendernya sejak lahir	= <i>Cisgender</i>
Perkembangan karakter	= <i>Character Arc</i>
Pakai busana lawan gender	= <i>Cross-dressing</i>
Panseksual tanpa memandang secara romantis	= <i>Demiseksual</i>
Seni ilusi gender (bhs. Indonesia: <i>waria</i>)	= <i>Drag</i>
Kultur <i>Drag</i>	= <i>Drag Culture</i>
Pelaku <i>Drag</i> dari kalangan anak-anak	= <i>Drag Kid</i>
Pelaku <i>Drag</i> dari kalangan perempuan	= <i>Drag King</i>
Seseorang yang takut/benci dengan <i>Drag</i>	= <i>Drag-phobic</i>
Pelaku <i>Drag</i> dari kalangan laki-laki	= <i>Drag Queen</i>
Penghargaan penyiaran televisi di Amerika Serikat	= <i>Emmy</i>
Bersifat kewanitaan (bhs. Inggris: <i>Femininity</i>)	= <i>Feminim</i>
Perkembangan karakter secara datar	= <i>Flat Arc</i>
Homoseksual pada kalangan pria	= <i>Gay</i>
Jenis kelamin	= <i>Gender</i>
Perayaan pada tiap tanggal 31 Oktober	= <i>Halloween</i>
Ketertarikan terhadap gender/seks yang berbeda	= <i>Heteroseksual</i>
Ketertarikan terhadap gender/seks yang sama	= <i>Homoseksual</i>
Seseorang yang takut/benci dengan orang <i>gay</i>	= <i>Homophobic</i>
Pemasukan/Pendapatan	= <i>Income</i>

Seseorang melakukan impersonasi seseorang/sesuatu	= <i>Impersonator</i>
Homoseksual pada kalangan wanita	= <i>Lesbian</i>
Seseorang menyanyikan lagu tanpa suara	= <i>Lipsync</i>
Bersifat kejantanan	= <i>Maskulin</i>
Perkembangan karakter secara negatif	= <i>Negative Arc</i>
Klasifikasi gender netral (bhs. Inggris: <i>non-binary</i>)	= <i>Non-biner</i>
Ketertarikan manusia yang tidak memandang gender/seks	= <i>Panoseksual</i>
Kelainan seksual yang meliputi anak dibawah umur	= <i>Pedofilia</i>
Perayaan hak asasi keberagaman seksualitas	= <i>Pride</i>
Perkembangan karakter secara positif	= <i>Positive Arc</i>
Penentuan jenis gender atau orientasi	= <i>Pronouns</i>
Sindiran dibalut humor (bhs. Sunda: <i>nyepet</i>)	= <i>Reading</i>
Program televisi yang menampilkan kenyataan modifikasi	= <i>Reality Show</i>
Ketertarikan manusia hanya pada kecerdasannya	= <i>Sapioseksual</i>
Tindakan merendahkan gender lain (bhs. Inggris: <i>sexist</i>)	= <i>Seksis</i>
Kumpulan karya <i>playwright</i> milik William Shakespeare	= <i>Shakespeare</i>
Aksi demo tahun 1968 di New York	= <i>Stonewall</i>
Pola asuh yang mengganggu psikologis anak	= <i>Toxic Parenting</i>
Transisis identitas gender	= <i>Transgender</i>
Tarian bergaya (bhs. Inggris: <i>Vogue</i>)	= <i>Voguing</i>

DAFTAR SINGKATAN

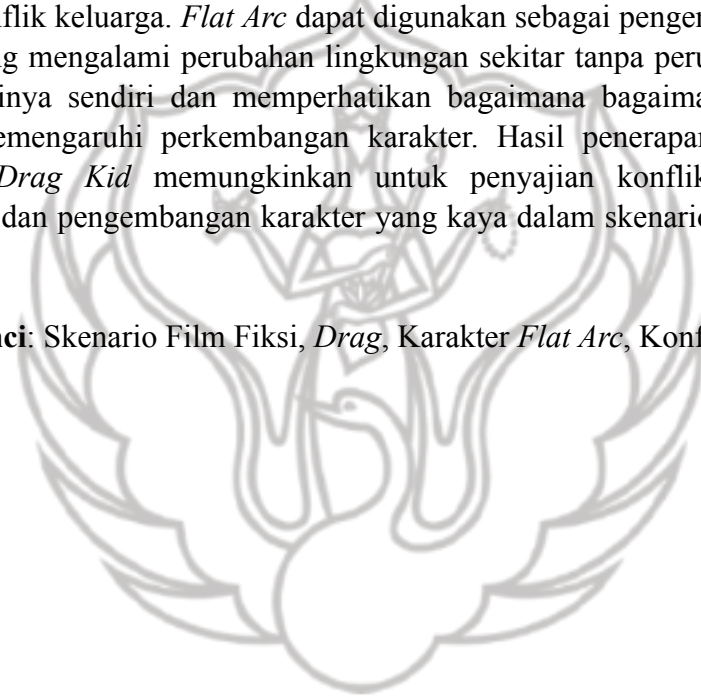
Hak Asasi Manusia	= HAM
<i>Lesbian-Gay-Bixesual-Transgender-Queer/Questioning</i>	= LGBTQ+
Perserikatan Bangsa-bangsa (Bhs. Inggris: <i>United Nations</i>)	= PBB
<i>Sexual Orientation-Gender Identity-Expression-Sex Characteristic</i>	= SOGIESC



ABSTRAK

Penulisan skenario film fiksi "*Ratu Cilik*" mengangkat cerita tentang seorang anak laki-laki berusia 9 tahun yang ingin berpenampilan seperti tokoh perempuan untuk acara *assembly* sekolahnya. Ia yakin bahwa berpenampilan sebagai perempuan adalah hal yang wajar, akan tetapi pihak keluarga melarangnya karena mereka beranggapan bahwa seorang laki-laki tidak wajar jika berpenampilan seperti perempuan. Cerita ini berangkat dari ketidakpahaman batasan antara *Drag Culture* dengan seksualitas, ditambah dengan sikap patriarki masyarakat yang menyebabkan diskriminasi terhadap pelaku *Drag*. Cerita ini dicitrakan dengan menerapkan teori *Flat Arc* pada karakter protagonis, yaitu seorang *Drag Kid* dalam konflik keluarga. *Flat Arc* dapat digunakan sebagai pengembangan karakter utama yang mengalami perubahan lingkungan sekitar tanpa perubahan signifikan dalam dirinya sendiri dan memperhatikan bagaimana bagaimana konflik yang terjadi memengaruhi perkembangan karakter. Hasil penerapan *Flat Arc* pada karakter *Drag Kid* memungkinkan untuk penyajian konflik keluarga yang kompleks dan pengembangan karakter yang kaya dalam skenario film fiksi "*Ratu Cilik*".

Kata Kunci: Skenario Film Fiksi, *Drag*, Karakter *Flat Arc*, Konflik



BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sudah banyak sekali perkembangan seni yang terjadi di masyarakat baik pertunjukan maupun media rekam. Namun kesenian tersebut tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh masyarakat umum. Seperti halnya *Drag* yang merupakan seni pertunjukan ilusi gender. Pertunjukan *Drag* menuntut pelakunya menirukan lawan gender dengan nuansa ekstravaganza. Ada beberapa penyebutan khusus yang diberikan kepada pelaku pertunjukan *Drag*, yaitu *Drag Queen* untuk laki-laki yang menirukan perempuan dan *Drag King* penyebutan perempuan yang menirukan laki-laki. Pertunjukan *Drag* pada dasarnya bukanlah pertunjukan yang mengarah dan mengajak pada penyimpangan seksualitas. *Drag* pada awal kemunculannya sangat dekat dengan panggung teater yang diproduksi oleh *Shakespeare*, karena pada masa itu perempuan dilarang untuk terlibat dalam sebuah produksi teater, sehingga laki-laki yang memerankan tokoh-tokoh perempuan dalam pertunjukan (Allure 2018, <https://youtu.be/MHIE3RIkRi0>).

Pertunjukan *Drag* di Indonesia juga ada sejak zaman penjajahan, hanya saja sebutan tiap daerah berbeda, tergantung pada kesenian yang menaunginya. Seperti halnya pada tokoh Ambu dalam Upacara Mapag Adat Sunda (Kurniawan, Priyatna, and Muhtadin 2019, 132), Seni Ludruk yang populer asal Jawa Timur (Ciputra 2022, <https://surabaya.kompas.com/read/2022/01/24/193500478/sejarah-dan-asal-ludruk-kesenian-yang-jadi-media-perjuangan-melawan?page=all>), dan Tari Lengger Lanang asal Banyumas yang menuntut penarinya menghadirkan sisi maskulin dan feminim pada satu tubuh (VICE Indonesia 2017, <https://youtu.be/c2Ry8oZT5Qg>).

Saat ini, *Drag Culture* di Indonesia sudah terpengaruh oleh budaya modern. Salah satunya pertunjukan *Cabaret Show* yang diselenggarakan di Raminten 3 Resto, Yogyakarta dan Bali Joe, Bali. Para *Drag Queen* dalam pertunjukkan ini

menirukan artis-artis dan diva nasional maupun internasional, dengan dandanan serta busana yang spektakuler dan dirancang sedemikian rupa untuk memukau para penonton. Aksi-aksi yang mereka lakukan adalah akting, *lipsync*, menari dan melakukan adegan-adegan komedi.

Drag Culture tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan pertunjukan tersebut juga berkembang di budaya barat, khususnya Amerika Serikat. “*RuPaul’s Drag Race*” (2009) merupakan acara televisi *reality game show* yang diproduksi oleh RuPaul Charles, seorang *Drag Queen* legendaris mendunia pada era 1990-an. Sejak awal kemunculannya pada tahun 2009, acara ini telah berhasil meraih penghargaan *Emmy* dengan memperkenalkan lebih dari 100 *Drag Queen* ke seluruh dunia. *Drag* sudah dianggap sebagai seni pertunjukan sangat menghibur dengan kemegahan serta totalitas yang dihidirkannya. Eksistensi *Drag* yang semakin tinggi ini membawa seorang *Drag Queen* pertama dari kalangan *cisgender heteroseksual* dalam *reality show* tersebut. Hal ini disambut baik oleh penonton, juri, kontestan serta para alumninya (WOW Presents 2009). Keunikan pertunjukan ini semakin merobohkan batasan-batasan usia dengan kehadiran *Drag Kid*, yaitu pelaku *Drag* dari kalangan anak-anak seperti Desmond is Amazing dan Lactacia.

Eksistensi *Drag Culture* didapati perhatian khusus. *Drag* dapat menjadi pertunjukan mahal karena tidak mudah untuk dapat menirukan karakter masing-masing gender, dan mematangkan konsep pertunjukan yang memukau. Meskipun memiliki kesulitan yang kompleks sebagai sebuah seni, *Drag* di Indonesia masih menjadi kontroversi dan sering mendapatkan diskriminasi. Beberapa kelompok atau lembaga mengkritik keras keberadaan pelaku *Drag* karena dikaitkan dengan isu LGBTQ+ yang tidak diterima dalam keberagamaan dan menentang kodrat secara lahiriah. Hal ini kemudian turut menggiring opini masyarakat bahwa *Drag* adalah perilaku penyimpangan seksual, karena secara penampilan menirukan lawan jenis. Apabila ditelusuri, sebenarnya pertunjukan *Drag* juga merupakan kesenian yang telah berkembang lama di Indonesia, namun saat ini

pertunjukannya telah banyak digantikan oleh perempuan. Contohnya, Kesenian Ludruk yang sebelumnya banyak diperankan oleh laki-laki kini sudah banyak perempuan yang ikut bergabung. Representasi *Drag Culture* dalam film dan televisi Indonesia pun direspon negatif oleh masyarakat. Minimnya pemahaman mengenai *Drag Culture* juga berdampak dalam keluarga para pelaku *Drag*. Sebagian besar, keluarga menganggap berprofesi sebagai *Drag Queen* adalah hal yang paling tidak layak untuk dikerjakan serta menyepelekan *income* dari pekerjaan tersebut. Keluarga menjadi malu dan khawatir dengan pekerjaan anaknya yang berbeda. Ada pula keluarga yang paham dengan pekerjaan anaknya, namun tidak ingin 'kodrat' anaknya terganggu, membuat mereka selalu mengawasi anaknya. Hal ini dapat memicu terjadinya konflik keluarga. Selain itu, keberadaan *Drag Kid* juga sempat menjadi kontroversi dalam Komunitas *Drag*. Beredarnya asumsi negatif dan video amatir yang tersebar di sosial media menyatakan, bahwa anak-anak yang berpenampilan layaknya pelaku *Drag* adalah sebuah tindakan berbahaya. Sebab, anak-anak bisa saja dieksploitasi oleh orang tuanya dan rentan menjadi korban pelecehan seksual atau pedofilia jika anak-anak tampil di tempat yang tidak sesuai dengan usianya.

Melihat stigma negatif, diskriminasi, dan persekusi yang dilakukan oleh masyarakat umum kepada pelaku *Drag*, memperlihatkan adanya ketidaktahuan dan ketidakpahaman mengenai fenomena *Drag Culture*, dimana pria memerankan karakter dan berpenampilan seperti perempuan dan keberagaman usia yang melakoni *Drag*. Berdasarkan fenomena yang terlihat, dapat dikatakan bahwa seni pertunjukan *Drag* telah menjadi milik semua orang. Seni pertunjukan ini dapat dijadikan media untuk mengekspresikan diri secara lebih kreatif oleh semua kalangan, dengan batasan dan pengawasan yang sesuai. *Drag* merupakan seni, bukan sebuah penyimpangan seksual.

Gagasan terkait *Drag* ini menarik dijadikan ide cerita dalam pembuatan skenario film. Film merupakan rangkaian gambar hidup yang membentuk sebuah cerita. Cerita yang dihadirkan dalam film memiliki tujuan untuk menyampaikan

pesan, gagasan, serta informasi kepada masyarakat. Dengan demikian, terciptanya skenario film fiksi yang bertemakan *Drag Culture* yang berjudul “*Ratu Cilik*” .

Skenario film “*Ratu Cilik*” memperlihatkan perubahan pandangan negatif menuju positif dari sebuah keluarga mengenai *Drag Culture*, dimana salah satu anggota keluarga tersebut menjadi seorang *Drag Kid*. Isu mengenai *Drag* bisa saja disalahartikan oleh beberapa kalangan, namun niat baik untuk menunjukkan bahwa *Drag* dapat dinikmati sebagai sebuah bentuk seni yang menghibur dan kreatif, mengalahkan ketakutan dalam menciptakan sebuah karya yang dapat mengedukasi. Skenario film ini juga memberikan pesan bahwa *Drag* dapat dilakukan/diperankan oleh semua orang yang tertarik terhadap keunikannya.

Skenario film “*Ratu Cilik*” juga dibuat untuk memberikan pesan dengan cara memberikan tema dan pengembangan karakter pada film cerita yang saling berhubungan satu sama lain, menyebabkan konflik yang dihadirkan lebih hidup. Pesan dan pengembangan karakter yang diolah dalam skenario film tersebut diharapkan dapat mengubah cara pandang penonton terhadap *Drag Culture* dan lebih menghargai penggiat seni *Drag* untuk terus menghibur.

B. Ide Penciptaan Karya

Setiap karya seni yang lahir tentu tidak terlepas dari pemikiran dan pengalaman penciptanya. Kegelisahan mengenai suatu fenomena yang terkorelasi dalam diri penciptanya akan menjadi ide yang direalisasikan menjadi sebuah karya. Skenario film berjudul “*Ratu Cilik*” berangkat dari ketertarikan pada *Drag Culture*, dimana sedari kecil penulis telah menggemari pertunjukan *Drag*. Selain itu, kekhawatiran terhadap kasus diskriminasi dalam *Drag Culture* juga menjadi ide dasar penciptaan skenario film ini.

Skenario film “*Ratu Cilik*” mengisahkan seorang anak laki-laki yang ingin bertampil seperti sosok tokoh perempuan namun ditentang oleh keluarganya. Skenario film bertemakan *Drag* ini memperkenalkan tokoh utama seorang anak yang ingin menjadi *Drag Kid* dan diperlihatkan bagaimana peran orang tua

menghadapi permasalahan yang ditimbulkan dari anak yang ingin melakukan *Drag*. Sudut pandang yang digunakan dalam cerita adalah kebebasan anak untuk berekspresi dan cara orang tua menghadapi perilaku anak tersebut. Skenario ini juga dilatarbelakangi bagaimana anak laki-laki tersebut mampu berekspresi dalam lingkungan anti-*Drag*. Skenario film "*Ratu Cilik*" diawali dengan kisah tokoh utama berkeinginan untuk menirukan penampilan diva perempuan dalam sebuah acara pentas seni yang diadakan oleh sekolahnya. Acara tersebut tentu akan dihadiri oleh anggota keluarganya yang terdiri dari Ayah, Ibu dan Kakak perempuannya. Setelah mengetahui keinginan anaknya, orang tua anak tersebut menjadi panik dan takut karena apa yang dilakukan oleh anaknya menyalahi kodrat sebagai laki-laki dan beranggapan hal tersebut merupakan tanda-tanda "kelainan" pada orientasi seksualnya. Selain itu, mereka juga malu karena anak laki-lakinya berpenampilan seperti bencong. Kekhawatiran ini muncul akibat ketidakpahaman mengenai konsep *female impersonator* yang merupakan kebutuhan hiburan. Ketidakpahaman dan kekhawatiran tersebut memicu konflik dalam keluarga yang diceritakan dalam skenario film "*Ratu Cilik*".

Skenario film "*Ratu Cilik*" berfokus pada teori perkembangan karakter atau *Character's Arc* tokoh utama dengan menerapkan jenis *Flat Arc*. *Character's Arc* berjenis *Flat Arc* membawa pengembangan karakter utama yang tidak berubah dari keseluruhan cerita, tetapi merubah dunia-nya atau karakter dukungannya. Jenis *Character's Arc* tersebut diterapkan pada tokoh utama protagonis, yaitu seorang *Drag Kid* yang ingin impersonasi sosok perempuan dan penerapan perubahan dunia-nya ditunjukkan pada tokoh utama antagonis, yaitu peran keluarga anak tersebut terhadap tujuannya. Skenario ini juga menggunakan beberapa tipe konflik untuk membangun konflik cerita pada karakternya, yaitu *Drag Kid* dengan keluarganya. Skenario "*Ratu Cilik*" menggunakan struktur tiga babak untuk membangun konflik keluarga dan *Flat Arc* tokoh *Drag Kid*.

Berdasarkan ringkasan konsep skenario film “*Ratu Cilik*” dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun struktur cerita jika seorang karakter protagonis *Drag Kid* yang perkembangannya secara datar atau statis (*Flat Arc*) sepanjang cerita?
2. Bagaimana konflik cerita terbentuk ketika protagonis *Drag Kid* berkembang secara datar dari keseluruhan cerita?
3. Bagaimana cara seorang karakter *Drag Kid* yang perkembangannya secara datar atau statis (*Flat Arc*) mampu mengubah lingkungannya sepanjang cerita?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skenario film “*Ratu Cilik*” antara lain :

1. Menciptakan skenario film yang mampu menerapkan teori *Flat Arc* untuk pengembangan karakter utama.
2. Menciptakan skenario film dengan konflik keluarga.
3. Menciptakan perubahan lingkungan di sekitar karakter utama dalam skenario film “*Ratu Cilik*”.

Manfaat dari pembuatan skenario film “*Ratu Cilik*” antara lain :

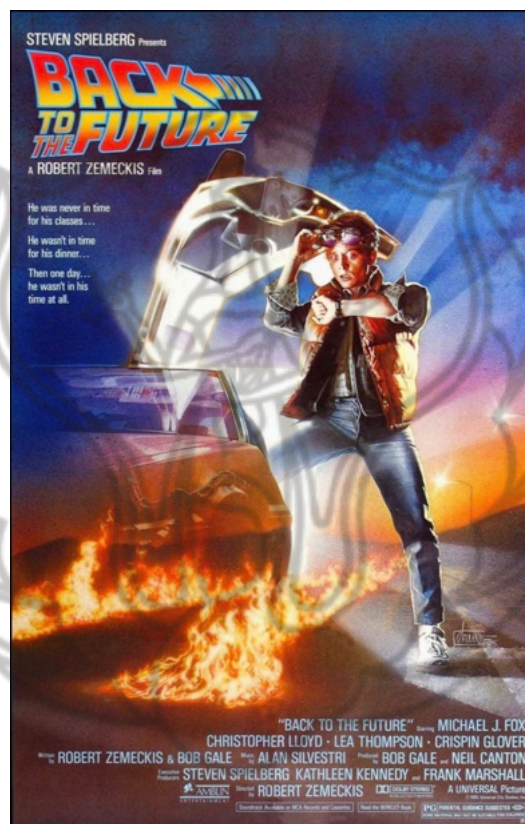
1. Memberikan contoh penerapan *Flat Arc* dan konflik keluarga pada sebuah film cerita dengan tema *Drag*.
2. Sebagai media edukasi kepada masyarakat terkait *Drag* sebagai seni pertunjukan yang menghibur dan tidak termasuk dalam aksi penyimpangan.

D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya berfungsi sebagai acuan dalam penggarapan skenario film yang akan diciptakan. Tinjauan karya ini berdasarkan karya-karya terdahulu yang menjadi inspirasi dalam penulisan skenario film berjudul “*Ratu Cilik*”. Karya

terdahulu yang menjadi sumber acuan juga bertujuan untuk mengantisipasi agar tidak terjadi plagiarisme, serta terciptanya skenario film yang sesuai dengan keinginan penulisnya. Pada penciptaan skenario film ini, ada beberapa karya film yang digunakan sebagai sumber acuan. Film-film tersebut memiliki keunikan, kelebihan, serta kekurangan yang membedakan karya terdahulu dengan “*Ratu Cilik*”. Berikut beberapa tinjauan karya yang digunakan:

1. *Back To The Future* (1985)



Gambar 1. 1 Poster Film “*Back To The Future*” (1985)
Sumber: https://www.imdb.com/title/tt0088763/?ref_=nv_sr_srsrg_0

- Sutradara : Robert Zemeckis
- Penulis : Robert Zemeckis, Bob Gale
- Bahasa : Inggris
- Durasi : 116 menit
- Produksi, Negara : Universal Pictures & Amblin Entertainment, USA

Film “*Back To The Future*” (1985) mengisahkan Marty McFly (Michael J. Fox), seorang murid SMA yang hidup di keluarga yang berantakan. Ayahnya, George (Crispin Glover) sangat kikuk dan pemalu hingga mau dijadikan bahan *bully-an* teman SMAnya, Biff (Tom Wilson). Ibunya, Lorraine (Lea Thompson) adalah seorang alkoholik dan kedua kakaknya, Dave (Marc McClure) dan Linda (Wendie Jo Sperber) yang kurang gaul. Suatu hari, Marty sedang kecewa setelah bandnya tidak lolos audisi. Pada malam itu, Marty bertemu dengan Doc (Christopher Lloyd) di parkiriran sebuah mall untuk melakukan uji coba penemuan terbarunya, yaitu mesin waktu dalam bentuk sebuah mobil *DeLorean*. Saat hendak mencobanya, Doc ditembak oleh teroris Libya karena Doc telah mencuri plutonium dari mereka untuk bahan bakar mesinnya. Marty pun kabur dengan menancap gas dan tembus ke waktu tanggal 5 November 1955, dimana hari bersejarah bagi Doc.

Sayangnya, Marty tidak bisa kembali ke masa lalunya karena mesin waktunya kehabisan plutonium. Namun, ia bertemu ayahnya dengan versi remajanya dan menyelamatkan George dari tabrakan mobil yang membuatnya pingsan dan tersadar di rumah ibunya. Setelah itu, Marty bertemu dengan Doc di rumahnya dan menjelaskan jika dirinya berasal dari masa depan. Untuk mengembalikan Marty, mesin tersebut harus membutuhkan sumber daya tenaga listrik berkekuatan 1,21 gigawatt yang hanya bisa didapatkan dari sambaran petir. Marty memberikannya brosur gedung yang pernah disambar petir pada tahun 1955. Doc pun memiliki ide gila. Pada waktu bersamaan, perasaan cinta Lorraine kepada George makin pudar menyebabkan foto anak-anak mereka mulai menghilang. Marty harus bisa menyatukan cinta George dengan Lorraine dengan cara mengajak Lorraine ke pesta dansa sebagai bagian dari rencananya agar bisa bertemu George. Namun, gagal ketika Marty dan Lorraine diganggu oleh Biff. Awalnya, George sangat takut berhadapan dengan Biff, tetapi kali ini George berhasil memukulnya hingga pingsan. Marty juga ‘diselamatkan’ oleh band yang

tampil di pesta itu setelah gitaris mereka terluka. Marty harus tampil bersama band tersebut agar George dan Lorraine bisa berdansa.

Setelah menyatukan orang tuanya, Marty menuju gedung bekas bencana petir untuk bertemu Doc. Terjadi beberapa kendala, Doc dan Marty berhasil. Alhasil, Marty kembali ke tahun 1985 saat kejadian di parkir mall sebelumnya. Marty pun bergegas pulang ke rumahnya dan menemui nasib keluarganya berubah. Ayahnya sukses menjadi penulis, Biff hanya menjadi pesuruh ayahnya, Lorraine terlihat sehat bahagia, dan kedua kakaknya menjadi anak yang sukses (Zemeckis 1985).

Film “*Back To The Future*” (1985) dikenal memiliki perkembangan karakter *Flat Arc*, dimana pada akhir cerita film karakter utama mendapatkan apa yang ia mau dan apa yang ia butuhkan tanpa perubahan dalam dirinya. Umumnya, film yang memuat *Flat Arc* sering diakhiri cerita yang positif (StudioBinder 2021, <https://youtu.be/0txdzPfc-Ow>). *Flat Arc* sudah terlihat sejak awal pada karakter Marty. Ia sendiri sudah memiliki *Truth*, yaitu kepercayaan diri mampu mengubah segalanya. George terkutuk dengan *Lie*, yaitu rendah diri. Marty berkeinginan untuk mengembalikan keharmonisan orang tuanya saat ia terjebak di masa lalu. Marty juga mengetahui ada hambatan untuk memenuhi keinginannya, yaitu jika ia gagal, masa depan akan terhapus dan otomatis Marty pun juga ikut tiada. Sehingga, Marty harus mengajari George untuk lebih percaya diri. Pada akhir cerita, Marty mendapatkan apa yang ia mau dan apa yang ia butuhkan, serta dari kepercayaan mampu mengubah nasib keluarganya. Struktur yang dipakai dalam film “*Back To The Future*” (1985) diterapkan pada skenario film “*Ratu Cilik*”. Penggambaran perubahan nasib keluarga dari awal hingga akhir cerita pun diperlihatkan pada karakter utama.

2. *Jojo Rabbit* (2019)



Gambar 1. 2 Poster Film "*Jojo Rabbit*" (2019)

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt2584384/?ref_=nv_sr_srsrg_0

- Sutradara : Taika Waititi
- Penulis : Taika Waititi
- Bahasa : Inggris, Jerman
- Durasi : 108 menit
- Produksi, Negara : TSG Entertainment, USA & Selandia Baru

Film "*Jojo Rabbit*" (2019) dikisahkan seorang anak laki-laki Jerman bercita-cita menjadi Nazi namun dikejutkan dengan sosok orang yahudi yang disembunyikan oleh ibunya. Film dimulai dengan pengenalan karakter utama, Jojo Betzler (Roman Griffin Davis) yang berusia 10 tahun yang hidup pada masa Perang Dunia II. Dia sangat patriotik dan mencintai negaranya. Jojo juga mempunyai teman imajinasinya, yang tak bukan Adolf Hitler (Taika Waititi). Suatu hari, Jojo dan sahabatnya, Yorki (Archie Yates) pergi ke Kamp Pelatihan

Pemuda Hitler yang dipandu oleh Kapten Klezendorf (Sam Rockwell), Komandan II Finkel (Alfie Allen), dan Fraulein Rahm (Rebel Wilson). Jojo diperintahkan oleh kakak tingkatnya untuk membunuh seekor kelinci, tetapi Jojo gagal membunuhnya. Akibatnya mereka memanggilnya *'Jojo Rabbit'*. Merasa malu, Jojo melarikan diri. Hitler mencoba membujuknya. Saat Klezendorf menunjukkan kepada para pemuda cara melempar bahan peledak, Jojo dengan penuh semangat mengambil bahan peledak itu dan melemparkannya. Ternyata bom itu memantul ke arahnya dan mendarat tepat di depan Jojo, bom itu meledak seketika. Jojo langsung dilarikan ke rumah sakit.

Ketika dia sudah sadar, kondisi fisik Jojo memburuk, menyebabkan ia gagal menjadi Pemuda Hitler. Ibunya, Rosie (Scarlett Johansson) membawanya pulang. Sesampai di rumahnya, Jojo menemukan Elsa Korr (Thomasin McKenzie), seorang gadis remaja Yahudi yang sedang bersembunyi. Jojo berteriak dan ingin memberitahu seseorang, namun diperingatkan oleh Elsa jika Jojo melapor, Elsa akan mengancam Jojo dengan membunuh ibunya. Elsa merupakan putri dari teman sekelas Rosie yang telah meninggal. Malam itu, Jojo dan Hitler sedang bertukar pikiran tentang cara menyingkirkan Elsa. Keesokan harinya, Jojo bersikeras mewawancarai Elsa untuk rincian tentang orang-orang Yahudi dan menuliskannya ke dalam sebuah buku. Elsa mngarang seluruh jawabannya. Jojo juga sempat marah kepada Rosie karena menyembunyikan Elsa dan mengatakan padanya bahwa ia berharap ibunya yang hilang disini bukan ayahnya. Rosie langsung berpura-pura menjadi ayahnya, dan meneriakinya karena berbicara dengan ibunya seperti itu. Dia kemudian memberitahu Jojo untuk berdansa dengannya. Rosie percaya bahwa menari adalah salah satu dari sedikit cara Anda bisa bebas di bawah rezim Nazi.

Keesokan harinya, Jojo dan Elsa makin dekat. Semenjak itu, Jojo dan Hitler lebih sering berdebat, Hitler bersikeras bahwa Elsa adalah monster dan Jojo mempertanyakan itu. Suatu ketika, Jojo didatangi Gestapo, yang dipimpin oleh Kapten Deertz (Stephen Merchant). Gestapo pun masuk dan mulai menggeledah

rumah. Jojo mulai panik, Elsa langsung menunjukkan dirinya dan berpura-pura menjadi saudara kandung Jojo. Gestapo menuntut surat-suratnya, Elsa pun menjawab, dan mereka pergi. Jojo merasa lega, namun Elsa mengatakan kepadanya bahwa dia salah menjawab tanggal lahirnya. Setelah itu, Jojo berjalan sekitaran kota dan menemukan ibunya telah digantung di alun-alun kota. Hatinya hancur dan Jojo kembali ke rumah dan menikam Elsa. Namun, Jojo gagal melakukannya karena sudah terlanjur menyukainya. Melihat raut wajah Jojo, Elsa mencoba menghibur Jojo. Beberapa waktu kemudian, Jojo bertemu dengan Yorkki, yang sekarang menjadi Tentara Nazi. Yorkki berkata bahwa sekutu sudah mendekat dan Hitler asli telah bunuh diri. Jojo terkejut, dan melihat para Nazi bertarung. Setelah sekutu memenangkan pertempuran, Jojo bertemu kembali dengan Yorkki dan berpamitan. Elsa bertanya kepada Jojo siapa yang menang dalam perang. Jojo berbohong padanya. Melihat Elsa sedih, Jojo langsung mengungkapkan perasaannya. Elsa membalasnya, namun sebagai adik laki-laki. Hubungan Jojo dengan Hitler pun kandas setelah Jojo menendangnya keluar. Film diakhiri dengan Jojo membawa Elsa keluar dan menari bersama merayakan perang telah berakhir (Waititi 2019).

Film *“Jojo Rabbit”* (2019) merupakan film bergenre komedi dengan tema kontroversi, yaitu Nazi dalam Perang Dunia II. Film *“Jojo Rabbit”* (2019) sendiri diadaptasi dari buku novel yang berjudul *Caging Skies* karya Christine Leunens. Sosok Hitler pada film *“Jojo Rabbit”* (2019) terlihat konyol karena Taika Waititi ingin menunjukkan perspektif dari anak kecil dan menggambarkan bagaimana karakter anak terbentuk dalam era perang. Taika Waititi menggunakan sejarah kelam ini untuk menceritakan kisah cinta yang penuh pengertian dengan balutan komedi dan bisa menjadi sebuah “senjata” untuk melawan sejarah perang dunia tersebut. Penggunaan komedi dalam film *“Jojo Rabbit”* (2019) juga diterapkan dalam skenario film *“Ratu Cilik”* untuk membantu ‘menyelimuti’ tema cerita, yaitu *Drag*. Sebab, film fiksi yang bertema *Drag* masih tergolong jarang ditayangkan di Indonesia dan masih asing di kalangan masyarakat luas.

3. *Wonder* (2017)



Gambar 1. 3 Poster Film "*Wonder*" (2017)

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt2543472/?ref_=nv_sr_srsrg_3

- Sutradara : Stephen Chbosky
- Penulis : Stephen Chbosky, Steve Conrad, Jack Thorne
- Bahasa : Inggris
- Durasi : 113 menit
- Produksi, Negara : Lionsgate, USA & Kanada

Film "*Wonder*" (2017) mengisahkan kisah hidup seorang anak lelaki disabilitas, Auggie (Jacob Tremblay) yang memasuki sekolah swasta untuk pertama kalinya. Film dimulai dari pengenalan Auggie dan keluarganya, yaitu orang tuanya, Isabel (Julia Roberts), Nate (Owen Nilson), dan kakak perempuannya, Olivia (Izabela Vidovic). Auggie terlahir dengan sindrom *Treacher Collins*, yaitu sebuah disabilitas medis langka pada wajah. Sindrom tersebut

membuat Auggie telah menjalani 27 operasi untuk memperbaiki wajahnya. Suatu hari, Isabel dan Nate memutuskan untuk menyengolahkan Auggie ke sekolah menengah swasta. Sebelum memasuki hari pertama sekolah, Auggie harus mengikuti tur sekolah dan ditemani oleh calon teman sekelasnya, Jack (Noah Jupe), Julian (Bryce Gheisar), Charlotte (Elle McKinnon). Namun, dari tur tersebut mendapatkan diskriminasi dari Julian. Hari pertama sekolah pun tiba, Auggie ditatap sebagai bahan lelucon oleh murid lain. Auggie yang masih asing dengan lingkungannya akan paham dengan hal yang terjadi padanya. Walaupun begitu, Auggie masih bisa mendapatkan dukungan dari wali kelasnya, Pak Browne (Daveed Diggs).

Hari *Halloween* tiba, Auggie memutuskan untuk memakai kostum *Ghostface*. Tiba di kelas, Auggie tidak sengaja mendengar obrolan sindir dari Jack, Julian, Amos (Ty Consiglio), Miles (Kyle Breitkopf), dan Henry (James A Hughes). Auggie tersinggung mendengarnya langsung meninggalkan kelas. Beberapa hari kemudian, Jack merasa dijauhi oleh Auggie. Jack mencoba untuk bertanya kepada teman barunya Auggie, Summer (Millie Davis). Dia hanya menjawab '*Ghostface*'. Jack mencoba membujuk Auggie lagi dengan cara memilih Auggie menjadi pasangannya dalam proyek Pameran Sains. Hal tersebut disindir oleh Julian, membuat Jack berkelahi dengan Julian. Jack terkena diskors selama dua hari. Jack kemudian mengirimkan permintaan maaf kepada Auggie melalui *Minecraft*, dan mengatakan kepadanya bahwa apa yang ia katakan hanya untuk mendapatkan bantuan dari kelompok teman Julian. Mereka pun berdamai. Sementara itu, Olivia yang merasa perhatian orang tuanya diambil alih oleh Auggie mencoba untuk mencari hal baru dengan mendaftar ke klub drama dengan calon pacarnya, Justin (Nadji Jeter). Olivia takut perihal adiknya ketahuan oleh pacarnya, sehingga ia berbohong kepada Justin bahwa dia anak tunggal. Setelah mereka berpacaran, Olivia membawanya ke rumah, bertemu ibu dan Auggie. Melihat sosok Auggie yang unik, Justin memperlakukan Auggie dengan baik dan memberitahu Olivia bahwa ia paham dengan kebohongannya. Beberapa hari kemudian, Olivia dipilih

untuk menjadi peran pengganti teman sekelasnya, Miranda (Danielle Rose Russell) untuk produksi teater sekolahnya *'Our Town'*. Saat penampilan teater tersebut akan segera dimulai, Miranda berpura-pura sakit dan menyarankan Olivia menggantikan posisinya. Olivia mengisi peran tersebut dan memberikan penampilan yang mengharukan. Seluruh penonton tepuk tangan dengan meriah.

Beberapa bulan kemudian, popularitas dan lingkaran pertemanan Auggie semakin tumbuh, tetapi ia masih diganggu oleh Julian. Ketika Pak Browne menemukan foto kelas yang 'diedit' tertempel di loker Auggie, Pak Browne langsung menanyakan hal ini kepada Amos. Hal ini mengakibatkan Julian dan orang tuanya (Yan-Kay Crystal Lowe, Steve Bacic) dipanggil untuk menemui Kepala Sekolah Tushman (Mandy Patinkin). Ibu Julian mengakui bahwa ia *photoshop* foto itu karena dia ingin tamu rumah fokus pada putranya, bukan Keluarga Pullman. Orang tua Julian memberikan "keringanan" kepada Tushman agar masalah selesai, namun ditolak. Meskipun dia menerima permintaan maaf Julian, Kepala Sekolah Tushman tidak bisa mencegah orang tua Julian dari keputusannya untuk menempatkan Julian ke sekolah lain. Beberapa hari kemudian, Kamp Musim Panas tiba. Saat kabur dari waktu menonton, Auggie dan Jack diganggu oleh murid sekolah lain. Lalu, mereka diselamatkan oleh Amos, Miles, dan Henry. Film ini diakhiri dengan kelulusan tahun ajaran. Auggie diberikan Medali *Henry Ward Beecher* untuk kekuatan dan keberaniannya sepanjang tahun ajaran. Auggie berterima kasih kepada ibunya karena telah mendaftarkannya ke sekolah (Chbosky 2017).

Film "*Wonder*" (2017) memiliki *setting* tempat sekolah yang menggambarkan kehidupan Auggie di luar zona nyamannya. *Setting* cerita sangat penting dalam pembentukan *Character Arc* dan konflik yang dialami tokoh utama. Film ini juga memiliki *setting* sekolah swasta dengan lingkungan yang strategis dan bebas. Tema dan pengembangan karakter yang ditunjukkan dari awal, hingga akhir film dapat disimpulkan bahwa film ini menggunakan *Flat Arc*. Skenario film "*Ratu Cilik*" juga berlatar *setting* cerita yang terinspirasi dari suasana sekolah Auggie.